

# Ultima<sup>®</sup> Underworld<sup>™</sup>

## The Stygian Abyss

### REFERENCE CARD

IBM-PC 386 & 100% compatibles



© 1992 ORIGIN Systems, Inc.

#### BEGINNING PLAY

Install the game, following the directions in the Install Guide. Change to the directory in which you installed it and type **U W Enter** to begin play. If you used our default selections you would type:

**C :** Enter  
**C D \ U W** Enter  
**U W** Enter

The first time you play, typing **U W** takes you to the title screens, followed by the introduction. Press **Esc** to bypass the titles and/or introduction and go to the Main Menu.

If you have played (and saved) the game, typing **U W** takes you to the Main Menu.

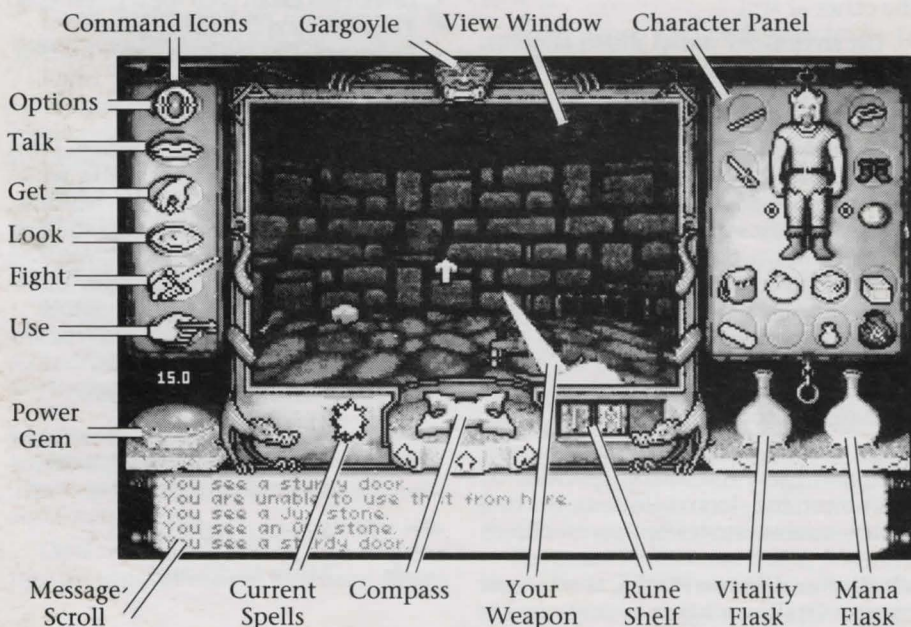
#### MAIN MENU

To select an option with the mouse, click on it. With the keyboard, use the arrow keys to highlight it, then press **Enter** to select it.

**Create Character.** Choose before you begin a new game. Use the mouse or arrow keys and follow the directions on-screen to make selections.

**Introduction.** Allows you to watch the introduction. (Press **Esc** to exit at any time.)

**Acknowledgements.** Lists the people who created *ULTIMA Underworld*.





**Journey Onward.** If you have saved games, a list appears when you select Journey Onward. Move the pointer to the game you wish to play and click either button. (With the keyboard, use the arrow keys to highlight your choice and press **[Enter]**.)

## MAIN GAME SCREEN

When you Journey Onward, the main game screen appears.

**3-D View Window.** The view window shows what you see:

- As you move, the view changes to reflect your new position.
- When you take damage in combat, the window shakes.
- When you are critically wounded, the screen flashes red.
- When you are drowning, the screen flashes blue.

Normally, you look straight ahead, but you can look up and down:

- To look down, press **[1]** repeatedly.
- To look up, press **[3]** repeatedly.
- To return to the "straight ahead" position, press **[2]**.

**Character Panel.** Three panels share this position, and you can switch from one to the other at will.

- The **inventory panel** shows all items you are carrying and wearing. From the inventory panel:
  - Left-click the rune bag in your inventory to flip to the rune display.
  - Click on the pull chain to flip to the statistics panel.
- The **statistics panel** displays detailed information about your character's skills and current condition. Click on the pull chain to return to the inventory panel.
- Your **rune display** shows all of the runes you own. Click on the pull chain to return to the inventory panel.

On these panels, the right mouse-button triggers the action specified by the command icon selected; the left button selects, moves or uses an object.

**Vitality and Mana Flasks.** Shows your current Vitality or Mana as compared to

your maximums. If the Vitality flask is green, you are poisoned.

**Rune Shelf.** Click on runes in your rune display and they appear here. Click on a rune here to cast the spell represented by the runes on the shelf.

**Compass.** Indicates the direction you are facing. The red dot always points north. The arrows on the base of the compass allow you to use Easy Move mode. Clicking on the compass itself gives you an indication of your character's condition and overall situation.

**Message Scroll.** Displays messages and results of commands.

**Power Gem.** In combat, the gem glows red, then yellow, then green, then sparkles as you put more power into an attack.

**Current Spells.** Icons represent active duration spells.






**Command Icons.** Access the game option panel, and determine whether the right mouse-button allows you to Look, Get, Use, Fight or Talk.

**Gargoyle.** Above the view window is a gargoyle. During combat, the glow in its eyes changes as the condition of your foe changes:

- *Green* eyes mean your foe is still strong.
- *Yellow* means the foe is hurt.
- *Red* means the foe is seriously injured.

## MOVEMENT

**Walking, Running, Swimming.** Press and hold the left mouse-button while the cursor is in the 3-D view window. The further from the center of the window your cursor is, the faster you move. The shape of the cursor determines direction:

-  Move forward
-  Turn right or left while moving forward
-  Turn right or left with no forward movement
-  Sidestep right or left
-  Move backwards

**Jumping.** Press the right mouse-button while the left button is down. (In fight mode, press **[J]** or **[Shift+J]** on your keyboard.) Your speed determines how far you jump:

- Standing still, you jump straight up.
- Walking or running, you jump in the direction of your movement; distance jumped increases with speed.

**Flying.** Cast a *Fly* or *Levitate* spell, or use an appropriate magic item. Use **[E]** to rise into the air. Use the normal movement commands to determine your direction of flight. Use **[Q]** to lower yourself.

## INTERACTING WITH THE WORLD

**Default Mode.** If no icons are highlighted, you are in Default Mode. (To "un-select" a highlighted icon, click on it.)

**Talk.** Put the cursor on the person or creature and briefly right-drag the mouse.

**Get.** Position the cursor on the object, press and hold the right mouse-button. If the object is "get-able," it will be put in-hand when you drag the object somewhere on the screen. Release the button to drop the item.

**Look.** Right-click on the creature or item you want to examine.

**Fight.** Move the cursor to your inventory and click on the weapon in your weapon-hand. Click on the weapon again to exit fight mode.

**Use.** To use an object in your inventory, left-click it. To use an object in the view window, position the cursor on the object, and briefly right-drag it.

**Note:** To access the game options menu you must click on the Options icon or press the appropriate keys on the keyboard.

**Icon Mode.** Use the right mouse-button to interact with things in the underworld. The command icons determine what the right button does.

**Options Icon.** Click on this to bring up a list of game-related functions and to

pause the game. Click on the function you wish to access:

- **Save Game.** Preserves your current game state. You can have up to four saved games at once. Each saved game requires about 300K of hard disk space. Always save before ending a game session.
- **Restore Game.** Begins the game at a point you saved. Click on this option, then on the roman numeral that matches the name of the saved game.
- **Music.** Toggles music on or off.
- **Sound.** Toggles sound effects on or off.
- **Detail.** Increases or decreases the level of graphic detail.
- **Return to Game.** Resumes play when you're done selecting options.
- **Quit Game.** Returns you to DOS. (This does not save the game.)

**Talk Icon.** Left-click this icon, then right-click the character you want to talk to.

**Get Icon.** Left-click this icon, then right-click the object you want to pick up.

**Look Icon.** Left-click this icon, then right-click the object or area you want to look at.

**Fight Icon.** Left-click this icon. To attack, right-click and hold until you're ready to attack, then release the right button.

**Use Icon.** Left-click this icon, then right-click the object you want to use. For actions that require a target, left-click this icon, then right-click the object you wish to use (putting it "in-hand"). Move the object in-hand over the "target" object and right-click again.

## HEALING

To regain lost Vitality (or shake off the effects of poison), you must eat and sleep, or cast healing magic.

The healing spells are *Lesser Heal*, *Heal* and *Greater Heal*, in order of the Vitality they restore. These do *not* restore Mana.

To regain Vitality and Mana, you must sleep. Press **[F10]** or use a bedroll. When you awaken, you regain some percentage



of lost Vitality and Mana. If you are hungry, sleep does less to revitalize you.

## PAUSING THE GAME

With a mouse, click on the Options Icon. This pauses the game and brings up a menu of options. To unpause, click on "Return to Game." On the keyboard, press (F1) to pause, (Esc) to unpause.

## MAGIC

Magic requires three things:

**Mana.** The Mana point cost of a spell is triple the Circle of the spell.

**Character Level.** Your character level, halved and rounded up, must equal or exceed the Circle of the spell.

**Rune Stones.** The rune stones required to cast each spell are listed below.

## SPELL LIST

### First Circle

Create Food	IMM
Light	IT
Magic Arrow	MF
Resist Blows	BH
Stealth	HP

### Second Circle

Cause Fear	FL
Detect Monster	NM
Lesser Heal	IBM
Rune of Warding	IF
Slow Fall	RMK

### Third Circle

Conceal	BHT
Lightning	FX
Night Vision	PT
Speed	RTK
Strengthen Door	HP

### Fourth Circle

Heal	IM
Levitate	PK
Poison	TM
Remove Trap	RP
Resist Fire	HP

**Casting Spells.** If the three conditions above are met, you can attempt to cast a spell. To do so, click on the rune bag in your inventory, then click on each rune required to cast the spell, in order. When the runes appear on the rune shelf, left-click anywhere on the rune shelf.

**Targeting Spells.** Some spells must be targeted. When you left-click the rune shelf to cast such a spell, a targeting cursor appears on screen. For combat spells, the targeting cursor is a red circle. For non-combat spells, the cursor is a blue cross.

When a targeting cursor appears, position it on the person, creature or object you wish to target, then right-click to unleash the spell. (You may or may not succeed.)

### Fifth Circle

Cure Poison	FT
Fireball	KP
Missile Protection	XHK
Name Enchantment	ENM
Open	MA

### Sixth Circle

Daylight	AIT
Gate Travel	ARK
Greater Heal	AIM
Paralyze	FMK
Telekinesis	EKA

### Seventh Circle

Ally	IMR
Confusion	AFN
Fly	APK
Invisibility	AHT
Reveal	FPY

### Eighth Circle

Flame Wind	PP
Freeze Time	FT
Iron Flesh	IAT
Roaming Sight	EKN
Tremor	AKM

## COMBAT

### Using a Hand Weapon

1. Click on a weapon in your weapon hand (or on the Fight icon) to enter fight mode.
2. Position the cursor on your target.
3. Hold down the right button until the weapon is drawn back (You can continue to move by pressing the left button while the right button is pressed.)
4. With the weapon drawn back, the power gem begins to brighten, indicating how much power you are putting into the attack.
5. Release the mouse-button to attack. (If the gem is still red when you release the button, your attack is aborted.)

### Types of Attack

**Bash.** Press the right button when the cursor is high in the view window.

**Slash.** Press the right button when the cursor is in the middle of the view window.

**Thrust.** Press the right button when the cursor is low in the view window.

### Missile Weapons

1. Ready a missile weapon by placing it in your hand on the Inventory panel. Make sure you have ammunition in your inventory. Enter fight mode.
2. Press and hold the right mouse-button to initiate an attack (screen location doesn't matter).
3. When the jewel is green, your weapon is ready to shoot and a red, circular cursor appears.
4. Move the cursor where you want to aim your weapon.
5. Release the mouse-button to unleash the attack.

## CONVERSATION

To talk to a character or creature:

1. Click on the Talk icon.
2. Position the cursor over the character you wish to talk to, then press the right mouse-button to bring up the conversation screen. The other person's comments appear on the large

scroll in the center of the screen. Your response options appear on your message scroll.

3. Move the yellow cross onto the option you want and click either button (or press the number of the statement you want to make).
4. Read the other person's response and pick one of your own. If you see the word "more" at the end of a comment, click either mouse-button or press any key to see the rest of what the other person has to say. If you see the word "Other" in your list of choices, you have the option of typing in something that isn't on your list.
5. If you have the last word in the conversation, you return to the main game screen automatically. Otherwise, click either mouse-button or press any key.

### Bartering

1. Select the option on your conversation option list that says you want to trade items.
2. Get items you are willing to trade and put them in your barter area.
3. Click on items in either barter area to select or deselect them for the current trade.
4. Offer the deal by clicking on the appropriate menu line, or click on "I must think about this deal" to use your *appraise* skill.
5. If the person or creature with whom you are trading accepts the deal, any items you offered disappear into your trading partner's inventory. Now, you may move traded items from his barter area into your inventory.
6. If the deal isn't accepted, you can change the highlighted items in either barter area and try again.
7. At the end of a bartering session, any items that now belong to you appear on the floor in front of you.

### Giving and Getting Items

1. Place the item you wish to give or show in your barter area.
2. Select a conversation option like "I wish to give you this gift." The character takes the item from your



- barter area, or simply looks at it, depending on the circumstances.
3. If a character gives you something, it appears on your cursor, allowing you to place it in your inventory.

### Repairing Items

Some characters in the Abyss offer to repair items. To have a broken item repaired, place it in your barter area *before* you select the option requesting the repair.

## KEYBOARD CONTROLS

When using a keyboard, note that the game is case sensitive – **[Shift][A]** is not the same as **[A]**.

### Menus

- [↑]** Up to next option above
- [↓]** Down to next option below
- [←]** Left one column  
(2-column lists only)
- [→]** Right one column  
(2-column lists only)
- [PgUp]** Top of List
- or **[Home]** Top of List
- [PgDn]** Bottom of List
- or **[End]** Bottom of List

### Normal Movement

- [W]** Run Forward
- [Shift][W]** Easy Move Run Forward
- [S]** Walk Forward
- [Shift][S]** Easy Move Walk Forward
- [A]** Turn Left
- [Shift][A]** Easy Move Left
- [D]** Turn Right
- [Shift][D]** Easy Move Right
- [Z]** Slide Left
- [C]** Slide Right
- [X]** Walk Backwards
- [Shift][X]** Easy Move Backwards

### Other Movement

- [E]** Fly Up
- [Q]** Fly Down
- [1]** Look Down
- [2]** Center View
- [3]** Look Up
- [Shift][J]** Standing Long Jump
- [J]** Jump

To repair damaged weapons or armor yourself:

1. Use an anvil as you would any item.
2. When your cursor turns into an anvil, click on the broken item.
3. A message appears telling you how difficult the repair will be and asking if you want to continue.
4. Select "Yes" or "No."

Also, there are some keyboard commands for which there are no mouse equivalents – even mouse users must use these. These commands are listed below in *italics*.

### Combat Mode Keys

- [P]** Bash
- [;]** Slash
- [.]** Thrust

### Special Function Keys

- [F1]** Game Options/Pause Game
- [F2]** Talk Mode
- [F3]** Get Mode
- [F4]** Look Mode
- [F5]** Fight Mode
- [F6]** Use Mode
- [F7]** Flip Character Panel
- [F8]** Cast Spell
- [F9]** Use Track Skill
- [F10]** Sleep

### Game Options

- [Ctrl][S]** Save Game
- [Ctrl][R]** Restore Game
- [Ctrl][M]** Change Music
- [Ctrl][F]** Change Sound Effects
- [Ctrl][D]** Change Detail Level
- [Esc]** Return to Game
- [Ctrl][Q]** Quit Game

### Cursor Movement Keys

- [Tab]** Move cursor one hot area right
- [Shift][Tab]** Move cursor one hot area left

### Numeric Pad

- [1-9]** Cursor Direction
- [0]** Left Mouse-Button
- [.]** Right Mouse-Button

## CARTE DE REFERENCE

IBM-PC 386 & compatibles à 100%

### MISE EN ROUTE DU JEU

Installez le jeu suivant les directives du guide d'installation. Pour commencer à jouer, connectez-vous au répertoire dans lequel vous avez installé le jeu et tapez **[U][W][Entrée]**. Si vous utilisez nos sélections par défaut, tapez :

**[C]: Entrée**  
**[C][D][\][U][W][Entrée]**  
**[U][W][Entrée]**

La première fois que vous jouerez, vous accéderez aux écrans de titre en tapant **[U][W]**. A ces écrans succède l'introduction. Appuyez sur **[Escape]** pour passer les titres et/ou l'introduction et obtenir le menu principal.

Si vous avez déjà joué (et sauvegardé le jeu), vous retournerez au menu principal en tapant **[U][W]**.

### LE MENU PRINCIPAL

Pour sélectionner une option avec la souris, cliquez dessus. Avec le clavier, servez-vous des touches fléchées pour

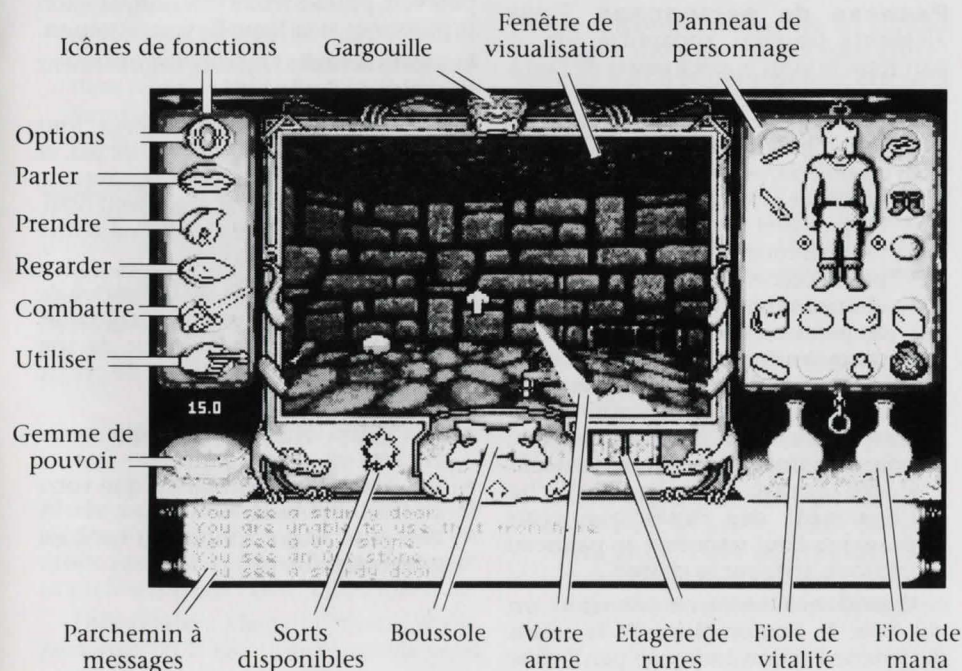
mettre en valeur l'option et appuyez sur **[Entrée]** pour la sélectionner.

**Create Character** (créer un personnage). Faites votre choix avant de commencer un nouveau jeu. Pour faire des sélections, servez-vous des touches fléchées ou de la souris et conformez-vous aux instructions à l'écran.

**Introduction** vous permet de regarder l'introduction. Vous pouvez quitter cet écran à tout moment en appuyant sur **[Escape]**.

**Acknowledgements** (remerciements) énumère les personnes qui ont travaillé à la création d'*ULTIMA Underworld*.

**Journey Onward** (voyager) : si vous avez sauvegardé des jeux, une liste apparaîtra si vous sélectionnez Journey Onward. Placez le pointeur sur le jeu que vous désirez reprendre et cliquez avec l'un des boutons. Si vous utilisez le clavier, mettez





en valeur le jeu choisi à l'aide des touches fléchées et appuyez sur [Entrée].

## ECRAN PRINCIPAL DE JEU

Lorsque vous "voyagez", l'écran principal de jeu apparaît.

**Fenêtre de visualisation 3-D.** La fenêtre de visualisation affiche ce que vous voyez :

- Lorsque vous vous déplacez, l'image se modifie pour correspondre à votre nouvelle position.
- Lorsque vous subissez des dégâts au combat, la fenêtre tremble.
- Lorsque vous êtes grièvement blessé, l'écran lance des éclairs rouges.
- Lorsque vous êtes en train de vous noyer, l'écran lance des éclairs bleus. Normalement, vous regardez droit devant vous, mais il vous est possible de lever et baisser les yeux :
- Pour baisser les yeux, appuyez plusieurs fois sur [1].
- Pour lever les yeux, appuyez plusieurs fois sur [3].
- Pour regarder à nouveau droit devant vous, appuyez sur [2].

**Panneau de personnage.** Trois éléments peuvent apparaître sur ce panneau, et vous pouvez passer de l'un à l'autre à votre guise.

- Le **panneau de stock** affiche tous les articles d'habillement que vous portez et les objets que vous transportez. Du panneau de stock, vous pouvez :
  - cliquer avec le bouton gauche sur le sac à runes de votre stock pour accéder à l'écran de runes.
  - cliquer sur la chaîne pour accéder au panneau de statistiques.
- Le **panneau de statistiques** affiche des informations détaillées sur les aptitudes et la condition actuelle de votre personnage. Cliquez sur la chaîne pour retourner au panneau de stock. Votre **écran de runes** affiche l'ensemble des runes que vous possédez. Pour retourner au panneau de stock, tirez sur la chaîne.

Quand vous êtes sur ces panneaux, un clic avec le bouton droit de la souris déclenche l'action indiquée par l'icône

de fonction sélectionnée ; avec le bouton gauche, vous sélectionnez, déplacez ou utilisez un objet.

**Fioles de vitalité et de mana.** Elles affichent respectivement votre vitalité et le mana dont vous disposez en les comparant aux quantités maximales. Si la fiole de vitalité apparaît en vert, c'est que vous êtes empoisonné.

**Etagère de runes.** En cliquant sur les runes de votre écran de runes, vous les faites apparaître ici. Pour jeter le sort représenté par les runes des étagères, cliquez l'une de ces runes.

**Boussole.** Elle indique la direction à laquelle vous faites face. La pointe rouge indique toujours le nord. Les flèches qui se trouvent à la base de la boussole vous permettent de vous servir du mode Easy Move (déplacement facile). En cliquant sur la boussole elle-même, vous obtenez des indications sur la condition physique et la situation générale de votre personnage.

**Le parchemin à messages.** affiche les messages et les résultats des fonctions.

**La gemme de pouvoir.** Au combat, la gemme brille d'un éclat rouge, puis jaune, puis vert, puis ses feux s'intensifient selon la puissance avec laquelle vous attaquez.

**Les sorts actuels.** Les icônes représentent des sorts de durée actifs.






**Les icônes de fonctions.** Vous font accéder au panneau d'options de jeu, et déterminent si vous pouvez, avec le bouton droit de la souris, regarder (Look), prendre (Get), utiliser (Use), combattre (Fight) ou parler (Talk).

**Gargouille.** Au-dessus de la fenêtre de visualisation se trouve une gargouille. Pendant les combats, la lueur de son regard change avec l'état de votre ennemi :

- Des yeux *verts* signifient que votre ennemi est encore fort.
- Des yeux *jaunes* indiquent que votre ennemi est blessé.
- Des yeux *rouges* annoncent qu'il est grièvement blessé.

## MOUVEMENT

**Marcher, courir, nager.** Appuyez sur le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé en gardant le curseur dans la fenêtre de visualisation tridimensionnelle. Plus votre curseur se trouve éloigné du centre de la fenêtre, plus vite vous vous déplacez. La forme que prend le curseur détermine la direction que vous prenez :

-  Aller droit devant
-  Tourner à droite ou à gauche en avançant
-  Tourner à droite ou à gauche sans avancer
-  Faire un pas à droite ou à gauche
-  Faire marche arrière

**Sauter :** appuyez sur le bouton droit de la souris tout en ayant le doigt sur le bouton gauche (en mode de combat, appuyez sur [J] ou sur [Majus][J] sur votre clavier). Votre vitesse détermine la distance à laquelle vous sautez :

- Si vous êtes immobile, vous sauterez tout droit.
- Si vous êtes en train de marcher ou de courir, vous sauterez dans la direction dans laquelle vous allez ; la distance à laquelle vous sautez augmente avec votre vitesse.

**Voler (Fly).** Pour voler, jetez un sort de *vol* (fly) ou de *lévitation* (levitate), ou utilisez un objet magique approprié. Appuyez sur [E] pour vous élever dans les airs. Servez-vous des fonctions normales de mouvement pour définir la direction de votre vol. Pour monter, appuyez sur [Q].

## INTERACTION AVEC LE MONDE

**Mode par défaut.** Si aucune icône n'est mise en valeur, c'est que vous êtes en mode par défaut. Pour "désélectionner" une icône mise en valeur, cliquez dessus).

**Talk (Parler).** Placez le curseur sur la personne ou la créature à laquelle vous

voulez parler et traînez très brièvement la souris tout en maintenant enfoncé le bouton droit.

**Get (Prendre).** Positionnez le curseur sur l'objet, appuyez sur le bouton droit de la souris et maintenez-le enfoncé. Si l'objet est "prenable", il vous sera placé dans la main lorsque vous le traînerez à l'écran. Pour abandonner l'objet, relâchez le bouton de la souris.

**Look (Regarder).** Cliquez avec le bouton droit sur la créature ou l'objet que vous voulez examiner.

**Fight (Combattre).** Amenez le curseur à votre stock et cliquez sur l'arme qui se trouve dans votre main d'armes. Pour quitter le mode de combat, cliquez à nouveau sur l'arme.

**Use (Utiliser).** Pour utiliser un objet de votre stock, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. Pour utiliser un objet de la fenêtre de visualisation, placez le curseur sur cet objet et traînez-le brièvement vers la droite.

**Remarque :** pour accéder au menu d'options de jeu vous devez cliquer sur l'icône d'options ou appuyer sur les touches de clavier appropriées.

**Mode d'icône.** Pour entrer en contact avec les choses du monde des enfers, servez-vous du bouton droit de la souris. Les icônes de fonctions déterminent l'action du bouton droit.

**Icône d'options.** Cliquez sur celle-ci lorsque vous voulez faire apparaître une liste des fonctions relatives au jeu ou interrompre celui-ci. Cliquez sur la fonction à laquelle vous voulez accéder :

- **Save Game** (sauvegarder un jeu). Préserve votre statut actuel de jeu. Vous pouvez avoir jusqu'à quatre jeux sauvegardés en même temps. Chaque jeu sauvegardé demande environ 300 Ko de mémoire sur votre disque dur. Sauvegardez à la fin de chaque séance.
- **Restore Game** (restaurer un jeu). Fait redémarrer le jeu au point où vous l'avez laissé. Pour sélectionner cette option, cliquez sur celle-ci, puis sur le chiffre romain qui correspond au nom du jeu sauvegardé.



- **Music** (musique) : active et désactive la musique.
- **Sound** (son) : active et désactive les effets sonores.
- **Detail** (détails) : accentue ou réduit les détails graphiques.
- **Return to game** (retourner au jeu) : pour reprendre le jeu lorsque vous avez terminé de sélectionner vos options.
- **Quit game** (quitter le jeu) : vous renvoie au DOS (sans sauvegarder le jeu).

**Icône Talk** (Parler) : cliquez sur cette icône avec le bouton gauche de la souris puis cliquez sur le personnage à qui vous voulez parler avec le bouton droit.

**Icône Get** (Prendre) : cliquez avec le bouton gauche sur cette icône, puis avec le bouton droit sur l'objet que vous voulez prendre.

**Icône Look** (Regarder) : cliquez avec le bouton gauche sur cette icône, puis avec le bouton droit sur l'objet ou sur la zone que vous désirez regarder.

**Icône Fight** (Combattre) : cliquez avec le bouton gauche sur cette icône. Pour attaquer, cliquez avec le bouton droit et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que vous soyez prêt à attaquer, puis relâchez-le.

**Icône Use** (Utiliser) : cliquez avec le bouton gauche sur cette icône, puis avec le bouton droit sur l'objet que vous désirez utiliser. Pour les actions qui demandent une cible, cliquez avec le bouton gauche sur cette icône, puis avec le bouton droit sur l'objet que vous désirez utiliser pour l'avoir "en main". Déplacez ensuite l'objet que vous avez en main sur l'objet "cible" et cliquez à nouveau avec le bouton droit.

## GUERISON

Pour recouvrer de la vitalité perdue (ou vous débarrasser des effets du poison), il vous faut manger et dormir, ou jeter des sorts de guérison.

Les sorts de guérison sont divisés en *Lesser Heal* (petite guérison), *Heal* (guérison) et *Greater heal* (grande guérison), selon le degré de vitalité qu'ils restaurent en vous. Ils ne restaurent pas le mana.

Pour récupérer de la vitalité et du mana, il vous faut dormir. Appuyez sur **[F10]** ou utilisez un sac de couchage roulé. A votre réveil, vous récupérez un certain pourcentage de votre vitalité et de votre mana perdus. Cependant, si vous avez faim, le sommeil est moins réparateur.

## INTERRUPTION DU JEU

Cliquez avec la souris sur l'icône d'options. Le jeu s'interrompt et un menu d'options apparaît. Pour reprendre le jeu, cliquez sur "Return to Game" (retourner au jeu). Les commandes au clavier sont **[F1]** pour interrompre, **[Esc]** pour reprendre.

## MAGIE

La magie demande trois choses :

**Le mana.** Le prix en points de mana d'un sort représente trois fois le cercle auquel appartient ce sort.

**Le niveau du personnage.** Le niveau de votre personnage, une fois divisé par deux et arrondi, doit être supérieur ou égal au cercle auquel appartient le sort.

**Les pierres de runes :** les pierres de runes nécessaires pour jeter chaque sort sont indiquées ci-dessous.

**Jeter des sorts.** Si les trois conditions mentionnées ci-dessus sont réunies, vous pouvez essayer de jeter un sort. Pour ce faire, cliquez sur le sac à runes de votre stock, puis sur chacune des runes nécessaires pour jeter le sort, dans l'ordre. Lorsque les runes apparaissent sur l'étagère de runes, cliquez avec le bouton gauche à n'importe quel endroit de l'étagère.

**Les cibles des sorts.** Certains sorts doivent être dirigés sur une cible. Quand vous cliquez avec le bouton gauche sur l'étagère de runes pour jeter un de ces sorts, un curseur de cible apparaît à l'écran. Pour les sorts de combat, ce curseur de cible est entouré d'un cercle rouge. Pour les autres sorts, il revêt la forme d'une croix bleue.

Lorsqu'apparaît un curseur de cible, positionnez-le sur la personne, la créature ou l'objet que vous désirez viser, puis cliquez avec le bouton droit pour lâcher le sort (vous pouvez ne pas réussir).

## LISTE DE SORTS

### Premier cercle

Create Food (Création de nourriture)	1MA
Light (Lumière)	1T
Magic Arrow (Flèche magique)	MF
Resist Blows (Résistance aux coups)	B1H
Stealth (Dérobade)	4P

### Deuxième cercle

Cause Fear (Peur)	PL
Detect Monster (Détection de monstres)	NA
Lesser Heal (Petite guérison)	1BM
Rune of Warding (Rune d'alarme)	1P
Slow Fall (Chute lente)	RMK

### Troisième cercle

Conceal (Dissimulation)	B4T
Lightning (Eclair)	FX
Night Vision (Vision nocturne)	1T
Speed (Vitesse)	R1K
Strengthen Door (Renforcement de porte)	4P

### Quatrième cercle

Heal (Guérison)	1M
Levitate (Lévitacion)	PK
Poison	1PM
Remove Trap (Retrait des pièges)	MF
Resist Fire (Résistance au feu)	4P

### Cinquième cercle

Cure Poison (Soins anti-poison)	FT
Fireball (Boule de feu)	KP
Missile Protection (Protection contre les projectiles)	X4K
Name Enchantment (Enchantement d'objet)	FNA
Open (Ouverture)	MA

### Sixième cercle

Daylight (Lumière du jour)	AIT
Gate Travel (Voyage instantané)	ARK
Greater Heal (Grande guérison)	1MA
Paralyze (Paralysie)	FMK
Telekinesis (Télékinésie)	FKA

### Septième cercle

Ally (Alliance)	1MR
Confusion	AFN
Fly (Vol)	APK
Invisibility (Invisibilité)	A4T
Reveal (Révélation)	FAP

### Huitième cercle

Flame Wind (Vent de flammes)	PP
Freeze Time (Gel)	FT
Iron Flesh (Chair de fer)	1AH
Roaming Sight (Vue aérienne)	FKN
Tremor (Secousse)	AKA



## COMBAT

### Combat avec des armes manuelles

1. Pour passer en mode de combat, cliquez sur une arme de votre main à armes (ou sur l'icône Fight).
2. Placez le curseur sur votre cible.
3. Maintenez le bouton droit enfoncé jusqu'à ce que l'arme soit en position de lancement (vous pouvez continuer à la déplacer en appuyant sur le bouton gauche quand le bouton droit est enfoncé).
4. Une fois l'arme en position, la gemme de puissance se met à briller, indiquant la puissance que vous mettez dans votre attaque.
5. Relâchez le bouton de la souris pour attaquer (si la gemme est toujours rouge lorsque vous relâchez le bouton, c'est que votre attaque a échoué).

### Différents types d'attaques

**Bash** (Cogner). Appuyez sur le bouton droit quand le curseur se trouve en haut de la fenêtre de visualisation.

**Slash** (Taillader). Appuyez sur le bouton droit lorsque le curseur se trouve au milieu de la fenêtre de visualisation.

**Thrust** (Enfoncer). Appuyez sur le bouton droit quand le curseur se trouve en bas de la fenêtre de visualisation.

### Projectiles

1. Préparez votre arme à projectiles en la plaçant dans votre main sur le panneau de stock. Assurez-vous que vous disposez dans votre stock de munitions. Passer en mode de combat.
2. Appuyez sur le bouton droit et maintenez-le enfoncé pour déclencher l'attaque (la partie de l'écran où vous vous trouvez n'a pas d'importance).
3. Lorsque le bijou est vert, votre arme est prête à tirer et un curseur rouge et circulaire apparaît.
4. Positionnez le curseur sur la cible choisie.
5. Relâchez le bouton de la souris pour déclencher l'attaque.

## CONVERSATION

Pour parler à un personnage ou une créature :

1. Cliquez sur l'icône Talk.
2. Positionnez le curseur sur le personnage à qui vous souhaitez parler, puis appuyez sur le bouton droit de la souris pour faire apparaître l'écran de conversation. Les commentaires de votre interlocuteur s'affichent sur le grand parchemin au centre de l'écran. Vos options de réponses apparaissent sur votre parchemin à messages.
3. Placez la croix jaune sur l'option désirée et cliquez sur l'un des boutons (ou appuyez sur le numéro correspondant à la déclaration que vous voulez faire).
4. Lisez la réponse de votre interlocuteur et choisissez-en une pour vous. Si le mot "More" (plus) apparaît à la fin d'un commentaire, cliquez sur l'un des boutons de la souris ou appuyez sur une touche pour connaître la suite de ce que l'autre personne a à dire. Si la liste de vos choix comprend le mot "Other" (autre), vous avez la possibilité de taper quelque chose qui ne figure pas dans la liste.
5. Si vous avez le dernier mot dans la conversation, vous revenez automatiquement à l'écran principal de jeu. Sinon, appuyez sur l'un des boutons de la souris ou sur une touche.

### Troc

1. Sélectionnez dans votre liste d'options de conversation l'option qui dit que vous désirez faire du troc.
2. Prenez les objets que vous voulez échanger et mettez-les dans votre zone d'échange.
3. Cliquez sur les objets de l'une ou l'autre des zones d'échange pour les sélectionner ou les désélectionner pour l'échange actuel.
4. Proposez un marché en cliquant sur la ligne de menu appropriée, ou cliquez sur "I must think about this deal" (Je dois réfléchir à ce marché) pour utiliser votre don d'estimation ("appraise").
5. Si la personne ou la créature avec qui vous commercez accepte votre marché, tous les objets que vous avez offerts disparaissent pour entrer dans le stock de votre partenaire. Vous

pouvez maintenant faire passer les objets qui ont fait l'objet d'un échange de sa zone d'échange à votre stock.

6. Si votre partenaire refuse le marché, vous pouvez changer les objets mis en valeur dans les zones d'échange et faire une autre tentative.
7. A la fin d'un marché, tout objet qui vous appartient désormais apparaît sur le sol devant vous.

### Donner et prendre des objets

1. Placez l'objet que vous désirez donner ou montrer dans votre zone d'échange.
2. Sélectionnez une option de conversation comme "I want to give you this gift" (Je veux vous faire ce présent). Le personnage prend alors l'objet dans votre zone d'échange, ou se contente de le regarder, selon les circonstances.
3. Si un personnage vous donne quelque chose, l'objet en question apparaît sur

vos curseurs, vous permettant ainsi de le placer dans votre stock.

### Réparer des objets

Certains personnages d'Abyss proposent de réparer des objets. Pour faire réparer un objet abîmé, placez celui-ci dans votre zone d'échange *avant* de sélectionner l'option de demande de réparation.

Pour réparer vous-même des armes ou armures endommagées :

1. Utilisez une enclume comme vous utiliseriez n'importe quel autre objet.
2. Lorsque votre curseur se transforme en enclume, cliquez sur l'objet endommagé.
3. Un message vous donne le degré de difficulté de la réparation et vous demande si vous désirez poursuivre le processus.
4. Sélectionnez "Yes" (oui) ou "No" (non).

## COMMANDES AU CLAVIER

Si vous utilisez un clavier, notez bien que le jeu demande des frappes de touches précises – [Majus][A] n'est pas la même chose que [A] tout seul.

Il y existe également des commandes de clavier qui ne possèdent pas d'équivalents avec la *souris* – pour ces commandes, même les utilisateurs de souris devront se servir du clavier. Ces commandes figurent en *italiques* dans la liste ci-dessous :

### Menus

- ↑ Pour passer à l'option supérieure
- ↓ Pour passer à l'option inférieure
- ← Pour passer à la colonne de gauche (liste à deux colonnes seulement)
- Pour passer à la colonne de droite (liste à deux colonnes seulement)
- [PgUp] (touche de défilement vers le haut)
- [Home] (touche début d'écran) Pour revenir en haut de la liste
- [PgDn] (touche de défilement vers le bas)
- [End] (touche fin d'écran) Pour accéder au bas de la liste

### Déplacement normal

- [W] Courir vers l'avant
- [Majus][W] *Courir vers l'avant en déplacement facile*
- [S] Marcher vers l'avant
- [Majus][S] *Marcher vers l'avant en déplacement facile*
- [A] Tourner à gauche
- [Majus][A] *Déplacement facile vers la gauche*
- [D] Tourner à droite
- [Majus][D] *Déplacement facile vers la droite*
- [Z] Se décaler vers la gauche
- [C] Se décaler vers la droite
- [X] Faire marche arrière
- [Majus][X] *Déplacement facile vers l'arrière*



## Autre mouvements

[E]	Monter en volant
[Q]	Descendre en volant
[1]	Baisser les yeux
[2]	Regarder droit devant
[3]	Lever les yeux
[Majus][J]	Faire un saut en longueur sans élan
[J]	Sauter

## Touches de mode de combat

[P]	Cogner
[;]	Taillader
[.]	Enfoncer

## Touches de fonctions spéciales

[F1]	Options de jeu/Interruption du jeu
[F2]	Mode Talk (parler)
[F3]	Mode Look (regarder)
[F4]	Mode Get (prendre)
[F5]	Mode Fight (combattre)
[F6]	Mode Use (utiliser)
[F7]	Passer au panneau de personnage
[F8]	Jeter un sort
[F9]	Utiliser le don de poursuite
[F10]	Dormir

## Options de jeu

[Ctrl][S]	Sauvegarder un jeu
[Ctrl][R]	Restaurer un jeu
[Ctrl][M]	Changer de musique
[Ctrl][F]	Changer d'effets sonores
[Ctrl][D]	Changer de degré de détail
[Esc]	Retourner au jeu
[Ctrl][Q]	Quitter le jeu

## Touches de déplacement du curseur

[Tab]	Déplace le curseur d'une zone chaude vers la droite
[Majus][Tab]	Déplace le curseur d'une zone chaude vers la gauche

## Pavé numérique

[1-9]	Direction du curseur
[0]	Bouton gauche de la souris
[.]	Bouton droit de la souris

# REFERENZKARTE

IBM-PC 386 & 100% Kompatible

## DAS SPIEL BEGINNEN

Installieren Sie das Spiel gemäß den Anweisungen in der Installations-Anleitung. Schalten Sie in das Verzeichnis, in dem Sie das Spiel installiert haben, und geben Sie **UW** (Eingabetaste) ein, um das Spiel zu beginnen. Falls Sie unsere Standardauswahl verwenden, geben Sie folgendes ein:

**C :** (Eingabetaste)  
**C D \ U W** (Eingabetaste)  
**U W** (Eingabetaste)

Wenn Sie das Spiel das erste Mal spielen, gelangen Sie mit **UW** zu dem Titel-Bildschirm und danach zur Einführung. Betätigen Sie **Escape**, wenn Sie den Titel-Bildschirm und/oder die Einführung überspringen und zum Hauptmenü gehen wollen.

Falls Sie das Spiel bereits gespielt (und gespeichert) haben, gelangen Sie mit **UW** zum Hauptmenü.

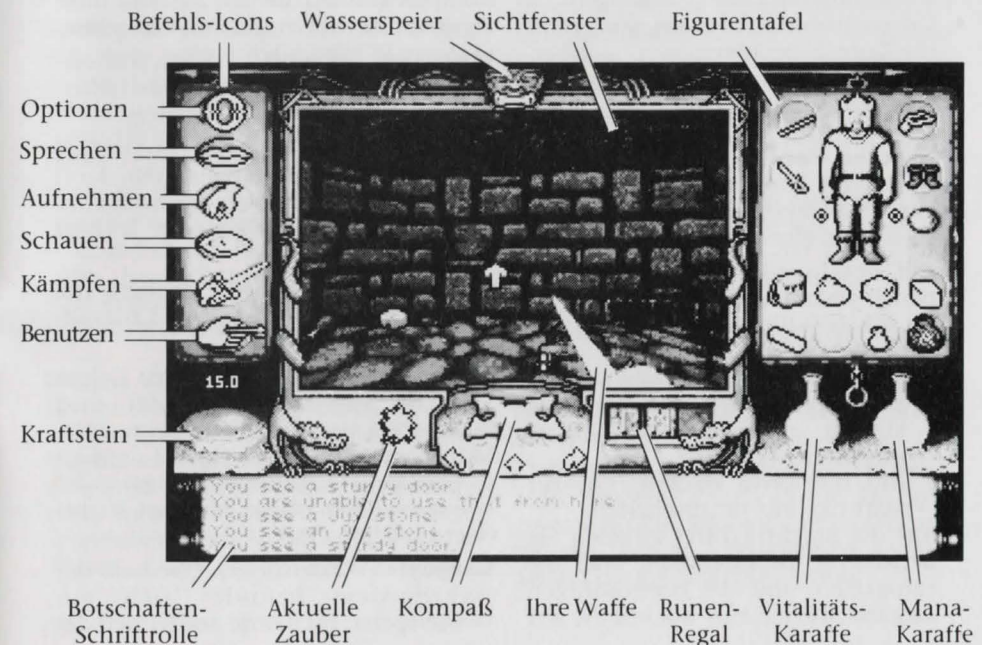
## DAS HAUPTMENÜ

Um eine Option mit der Maus zu wählen, daraufklicken. Wird die Tastatur verwendet, die Option über die Cursortasten markieren und dann mit der (Eingabetaste) wählen.

**Create Character** (Figur erstellen). Wählen Sie diese Option, bevor Sie ein neues Spiel beginnen. Verwenden Sie die Maus oder die Cursortasten und befolgen Sie die Bildschirm-Anweisungen, um Ihre Wahl zu treffen.

**Introduction** (Einführung). Mit Hilfe dieser Option können Sie sich die Einführung ansehen. (Mit **Escape** können Sie die Einführung jederzeit verlassen.)

**Acknowledgements** (Mitwirkende). Hier werden alle Personen aufgelistet, die an der Entwicklung von *ULTIMA Underworld* mitgearbeitet haben.





**Journey Onward** (Die Reise). Falls Sie Spiele gespeichert haben, erscheint bei der Wahl dieser Option eine Liste. Bewegen Sie den Zeiger auf das gewünschte Spiel, und klicken Sie mit einer der Tasten. (Wird die Tastatur verwendet, mit den Cursortasten das gewünschte Spiel markieren und die Eingabetaste betätigen.)

## SPIEL-BILDSCHIRM

Wenn Sie die Reise wählen, erscheint der Spiel-Bildschirm.

**3-D Sichtfenster.** In diesem Fenster erscheint alles, was Sie sehen:

- Wenn Sie sich bewegen, ändert sich die Ansicht, um Ihre neue Position zu zeigen.
- Wenn Ihnen im Kampf Schaden zugefügt wird, bebt das Fenster.
- Wenn Sie schwer verletzt sind, blinkt der Bildschirm rot auf.
- Wenn Sie ertrinken, blinkt der Bildschirm blau auf.

Normalerweise schauen Sie direkt nach vorn, Sie können jedoch auch nach oben und unten schauen:

- Um nach unten zu schauen, wiederholt die Taste 1 betätigen.
- Um nach oben zu schauen, wiederholt die Taste 3 betätigen.
- Um wieder direkt nach vorn zu schauen, 2 betätigen.

**Character Panel** (Figurentafel). An dieser Stelle können 3 verschiedene Tafeln erscheinen; schalten Sie je nach Belieben von einer zur anderen.

- Auf der Inventar-Tafel (inventory panel) sehen Sie alle Gegenstände, die Sie mit sich führen oder tragen. Auf der Inventar-Tafel:
  - Mit der linken Maustaste auf den Runenbeutel in Ihrem Inventar klicken, um zum Runen-Fenster umzuschalten.
  - Auf die Kette klicken, um zur Statistik-Tafel umzuschalten.
- Auf der **Statistik-Tafel** erhalten Sie detaillierte Informationen über die Fähigkeiten und den gegenwärtigen Zustand Ihrer Figur. Klicken Sie auf

die Kette, um zur Inventar-Tafel zurückzukehren.

- In Ihrem **Runen-Fenster** erscheinen alle Runen, die Sie besitzen. Auf die Kette klicken, um zur Inventar-Tafel zurückzukehren.

Auf diesen Tafeln löst die rechte Maustaste die über die Befehls-Icons gewählte Handlung aus; mit der linken Maustaste werden Gegenstände gewählt, bewegt oder benutzt.

**Vitality** (Vitalitäts-) und **Mana(-) Flask** (Karaffe). Diese Karaffen zeigen Ihren aktuellen Vitalitäts- und Manastand im Vergleich zu Ihrem Höchststand. Ist die Vitalitäts-Karaffe grün, sind Sie vergiftet.

**Rune Shelf** (Runen-Regal). Wenn Sie auf die Runen in Ihrem Runen-Fenster klicken, erscheinen diese im Runen-Regal. Um einen Zauber anzuwenden, klicken Sie im Runen-Regal auf die Rune, die für den entsprechenden Zauber steht.

**Compass** (Kompaß). Der Kompaß zeigt Ihre Blickrichtung an. Der rote Punkt zeigt immer nach Norden. Mit den Pfeilen unter dem Kompaß können Sie in den Easy-Move- (Einfache Bewegung) Modus übergehen. Durch Klicken auf den Kompaß können Sie den Zustand Ihrer Figur und deren Gesamtsituation sehen.

**Message Scroll** (Botschaften-Schriftrolle). Hier erscheinen Botschaften und die Ergebnisse von Befehlen.

**Power-Gem** (Kraftstein). Im Kampf leuchtet der Stein rot, dann gelb, dann grün und glitzert dann, je nachdem, wieviel Kraft Sie bei einem Angriff einsetzen.

**Current Spells** (Aktuelle Zauber). Die Icons stehen für die aktuellen Langzeit-Zauber.

**Command Icons** (Befehls-Icons). Gehen Sie zur Spieloptionen-Tafel und bestimmen Sie, ob Sie mit der rechten Maustaste schauen (Look), einen Gegenstand aufnehmen (Get) oder benutzen (Use), ob Sie kämpfen (Fight) oder sprechen (Talk).






**Gargoyle** (Wasserspeier). Oberhalb des Sichtfensters befindet sich ein Wasserspeier. Im Kampf ändert sich das

Leuchten seiner Augen je nach der Verfassung Ihres Feindes.

- Sind die Augen *grün*, ist Ihr Feind in bester Verfassung.
- Bei *gelben* Augen ist Ihr Feind verletzt.
- Bei *rot* ist er schwerverletzt.

## BEWEGUNG

**Gehen, Laufen, Schwimmen.** Betätigen Sie die linke Maustaste und halten Sie sie gedrückt, während sich der Cursor im 3-D-Fenster befindet. Je weiter der Cursor von der Mitte des Fenster entfernt ist, desto schneller bewegen Sie sich. Die Form des Cursors bestimmt die Richtung:

-  Nach vorn bewegen
-  Nach vorn bewegen und dabei nach rechts oder links abbiegen
-  Nach rechts oder links drehen ohne Vorwärts-Bewegung
-  Nach rechts oder links zur Seite treten
-  Nach hinten bewegen

**Springen.** Betätigen Sie die rechte Maustaste während die linke Maustaste gedrückt ist. (Im Kampf-Modus geben Sie auf der Tastatur J oder Umschalttaste J ein.) Wie weit Sie springen, hängt von Ihrem Tempo ab:

- Wenn Sie still stehen, springen Sie direkt nach oben.
- Beim Gehen oder Laufen springen Sie in die Richtung, in die Sie sich bewegen; je schneller Sie sich bewegen, desto weiter springen Sie.

**Fliegen.** Wenden Sie einen Flug-*(Fly)* oder Levitations- *(Levitate)* Zauber an, oder verwenden Sie einen entsprechenden magischen Gegenstand. Mit der Taste E steigen Sie in die Höhe. Die Flugrichtung wird über die normalen Bewegungs-Befehle bestimmt. Mit Q verlieren Sie an Höhe.

## INTERAKTION MIT DER WELT

**Standard-Modus.** Sind keine Icons markiert, befinden Sie sich im Standard-Modus. (Um ein markiertes Icon abzuwählen, darauf klicken.)

**Talk** (Sprechen). Fahren Sie den Cursor auf eine Person oder ein Wesen, halten Sie die rechte Maustaste kurz gedrückt und bewegen Sie die Maus.

**Get** (Aufnehmen). Fahren Sie mit dem Cursor auf den Gegenstand; betätigen Sie die rechte Maustaste und halten Sie sie gedrückt. Läßt sich der Gegenstand aufnehmen, wird er Ihrer Figur in die Hand gegeben, wenn Sie den Gegenstand an eine Stelle auf dem Bildschirm bewegen. Lassen Sie die Taste los, um den Gegenstand abzulegen.

**Look** (Schauen). Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Wesen oder den Gegenstand, den Sie untersuchen möchten.

**Fight** (Kämpfen). Bewegen Sie den Cursor in Ihr Inventar, und klicken Sie auf die Waffe in Ihrer Waffenhand. Klicken Sie erneut auf die Waffe, um den Kampf-Modus zu verlassen.

**Use** (Benutzen). Klicken Sie in Ihrem Inventar mit der linken Maustaste auf den Gegenstand, den Sie benutzen möchten. Um einen Gegenstand im Sichtfenster zu benutzen, den Cursor darauf plazieren, und mit gedrückter rechter Maustaste ein kleines Stück verschieben.

**Hinweis:** Um in das Spieloptionen-Menü zu gelangen, auf das Optionen-Icon klicken, oder auf der Tastatur die entsprechende Taste betätigen.

**Icon-Modus.** Zum Umgang mit Dingen der Unterwelt die rechte Maustaste verwenden. Die Befehls-Icons bestimmen, was die rechte Maustaste bewirkt.

**Optionen-Icons.** Klicken Sie auf dieses Icon, um eine Liste mit für das Spiel relevanten Funktionen aufzurufen und um das Spiel zu unterbrechen. Klicken Sie auf die gewünschte Option:



- **Save Game** (Spiel speichern). Ihr aktueller Spielstand wird gespeichert. Sie können bis zu vier Spiele gleichzeitig gespeichert haben. Für jedes gespeicherte Spiel benötigen Sie ca. 300K Speicherplatz auf der Festplatte. Speichern Sie immer ab, bevor Sie ein Spiel verlassen.
- **Restore Game** (Spiel wieder aufnehmen). Das Spiel wird an der Stelle wieder aufgenommen, an der es zuletzt gespeichert wurde. Klicken Sie auf diese Option und danach auf die römische Zahl, die der Bezeichnung des gespeicherten Spiels entspricht.
- **Music** (Musik). Zum Ein-/Ausschalten der Musik.
- **Sound**. Zum Ein-/Ausschalten von Ton- und Geräuscheffekten.
- **Detail**. Darstellung von mehr oder weniger Details.
- **Return to Game** (Zurück zum Spiel). Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, verwenden Sie diesen Befehl, um ins Spiel zurückzukehren.
- **Quit Game** (Das Spiel verlassen). Rückkehr auf DOS. (Das Spiel wird nicht gespeichert.)

**Talk (Sprechen-) Icon.** Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Icon und danach mit der rechten Maustaste auf den Gesprächspartner.

**Get (Aufnehmen-) Icon.** Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Icon und danach mit der rechten Maustaste auf den gewünschten Gegenstand.

**Look (Schauen-) Icon.** Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Icon und danach mit der rechten Maustaste auf den Gegenstand oder die Stelle, die Sie betrachten wollen.

**Fight (Kämpfen-) Icon.** Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Icon. Zum Angreifen die rechte Maustaste betätigen und sie gedrückt halten, bis Sie zum Angriff bereit sind. Lassen Sie jetzt die Taste los.

**Use (Benutzen-) Icon.** Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Icon und danach mit der rechten Maustaste auf den gewünschten Gegenstand. Bei

Handlungen, die ein "Ziel" erfordern, mit der linken Maustaste auf das Icon und mit der rechten Maustaste auf den betreffenden Gegenstand klicken (der Gegenstand wird damit "gepackt"). Bewegen Sie den "in der Hand gehaltenen" Gegenstand auf das "Ziel"-Objekt und betätigen Sie erneut die rechte Maustaste.

## HEILUNG

Um verlorene Vitalität wiederzugewinnen (oder um die Folgen einer Vergiftung zu beseitigen), müssen Sie essen und schlafen oder einen Heilungszauber anwenden.

Entsprechend ihrer Vitalitätswirkung gibt es 3 Heilungszauber: *Lesser Heal* (Geringe Heilung), *Heal* (Heilung) und *Greater Heal* (Große Heilung). Mana wird dadurch nicht regeneriert.

Um Vitalität und Mana wiederzugewinnen, müssen Sie schlafen. Betätigen Sie [F10], oder verwenden Sie einen zusammengerollten Schlafsack. Beim Aufwachen haben Sie einen Teil Ihrer verlorenen Vitalität und Ihres Mana wiedergewonnen. Schlafen mit knurrendem Magen ist nicht so erholsam wie wenn Sie satt sind.

## DAS SPIEL UNTERBRECHEN

Klicken Sie mit der Maus auf das Optionen-Icon. Das Spiel wird unterbrochen; es erscheint ein Menü mit Optionen. Zum Weiterspielen auf "Return to Game" (Zurück zum Spiel) klicken. Betätigen Sie auf der Tastatur [F1] zum Unterbrechen und [Escape] zum Wiederaufnehmen des Spiels.

## ZAUBER

Zum Zaubern benötigen Sie drei Dinge:

**Mana.** Ein Zauber kostet das Dreifache seines Kreises in Manapunkten.

**Character Level (Figurenebene).** Die Hälfte Ihrer Figurenebene muß aufgerundet dem Kreis des Zaubers entsprechen oder diesen übersteigen.

**Rune Stones (Runensteine).** Die Runensteine, die für die Anwendung der einzelnen Zauber benötigt werden, sind unten aufgelistet.

**Zauber anwenden.** Wenn alle drei oben genannten Bedingungen erfüllt werden, können Sie versuchen, einen Zauber anzuwenden. Klicken Sie dafür auf den Runenbeutel in Ihrem Inventar und danach der Reihe nach auf jede Rune, die für den Zauber benötigt wird. Wenn die Runen im Runen-Regal erscheinen, mit der linken Maustaste auf eine beliebige Stelle im Runen-Regal klicken.

**Zauber zielen.** Manche Zauber müssen auf ein Ziel gerichtet werden. Wenn Sie zur Anwendung eines solchen Zaubers

mit der linken Maustaste auf das Runen-Regal klicken, erscheint auf dem Bildschirm ein Ziel-Cursor. Bei Kampfzaubern ist der Ziel-Cursor ein roter Kreis. Bei allen anderen Zaubern ist der Cursor ein blaues Kreuz.

Erscheint ein Ziel-Cursor, platzieren Sie ihn auf die Person, das Wesen oder den Gegenstand, auf die der Zauber gerichtet werden soll; durch Betätigung der rechten Maustaste wird der Zauber ausgelöst. (Nicht immer ist die Anwendung eines Zaubers erfolgreich.)

## ZAUBERLISTE

### Erster Kreis

Create Food (Nahrung schaffen)	1MA
Light (Licht)	1I
Magic Arrow (Zauberpfeil)	2P
Resist Blows (Schlagabwehr)	3IH
Stealth (List)	4P

### Zweiter Kreis

Cause Fear (Angstauslöser)	2KL
Detect Monster (Ungeheuer-Detektor)	2NA
Lesser Heal (Geringe Heilung)	1BA
Rune of Warding (Vorwarnrune)	1P
Slow Fall (Federfall)	2MK

### Dritter Kreis

Conceal (Verbergen)	3HI
Lightning (Blitz)	3X
Night Vision (Nachtsicht)	3I
Speed (Tempo)	3TK
Strengthen Door (Türverstärkung)	4P

### Vierter Kreis

Heal (Heilung)	1A
Levitate (Levitation)	PK
Poison (Gift)	4A
Remove Trap (Fallenbeseitigung)	2P
Resist Fire (Feuerabwehr)	4P

### Fünfter Kreis

Cure Poison (Giftheilung)	5I
Fireball (Feuerball)	KP
Missile Protection (Geschoßschutz)	XHK
Name Enchantment (Namenzauber)	5NA
Open (Öffnen)	MA

### Sechster Kreis

Daylight (Tageslicht)	6II
Gate Travel (Blitzreise)	ARK
Greater Heal (Große Heilung)	6A
Paralyze (Lähmung)	6MK
Telekinesis (Telekinese)	6KA



## Siebter Kreis

Ally (Verbünden)	IMR
Confusion (Verwirrung)	ARN
Fly (Fliegen)	APK
Invisibility (Unsichtbarkeit)	AH↑
Reveal (Enthüllen)	FFP

## Achter Kreis

Flame Wind (Flammenwind)	PD
Freeze Time (Zeitstillstand)	R↑
Iron Flesh (Eisenkörper)	IAH
Roaming Sight (Adlerblick)	FKN
Tremor (Beben)	AKA

## DER KAMPF

### Benutzung einer Handwaffe

1. Auf die Waffe in Ihrer Waffenhand (oder auf dem Kampf-Icon) klicken, um in den Kampf-Modus überzugehen.
2. Den Cursor auf das Ziel fahren.
3. Die rechte Maustaste gedrückt halten, bis die Waffe zurückgezogen ist. (Indem Sie die linke Maustaste betätigen, während die rechte Maustaste gedrückt gehalten wird, können Sie sich weiterhin bewegen.)
4. Wenn die Waffe zurückgezogen ist, verfärbt sich der Kraftstein und zeigt damit, wieviel Kraft Sie in den Angriff stecken.
5. Zum Angriff die Maustaste loslassen. (Ist der Kraftstein noch immer rot, wenn Sie die Taste loslassen, wird Ihr Angriff abgebrochen.)

### Angriffsarten

**Bash** (Schlagen). Die rechte Maustaste betätigen, wenn sich der Cursor in der oberen Hälfte des Sichtfensters befindet.

**Slash** (Peitschen). Die rechte Maustaste betätigen, wenn sich der Cursor in der Mitte des Sichtfensters befindet.

**Thrust** (Stoßen). Die rechte Maustaste betätigen, wenn sich der Cursor in der unteren Hälfte des Sichtfensters befindet.

### Geschosse

1. Halten Sie ein Geschloß bereit, indem Sie es in Ihre Hand auf Ihrer Inventar-Tafel platzieren. Überprüfen Sie, ob Sie in Ihrem Inventar genügend Munition haben. Gehen Sie in den Kampf-Modus über.

2. Um einen Angriff zu beginnen, die rechte Maustaste betätigen und gedrückt halten (die Position auf dem Bildschirm ist ohne Bedeutung).
3. Ist das Juwel grün, ist Ihre Waffe zum Abschluß bereit, und es erscheint ein roter, kreisförmiger Cursor.
4. Bewegen Sie den Cursor an die Stelle, auf die Sie Ihre Waffe zielen wollen.
5. Zum Angreifen die Maustaste loslassen.

## GESPRÄCHE

Um mit einer Figur oder einem Wesen zu sprechen:

1. Auf das Talk (Sprechen-) Icon klicken.
2. Den Cursor auf die Figur fahren, mit der Sie sprechen wollen und die rechte Maustaste betätigen; es erscheint der Gesprächs-Bildschirm. Die Kommentare Ihres Gesprächspartners erscheinen auf der großen Schriftrolle in der Mitte des Bildschirms. Die Optionen für Ihre Antwort erscheinen auf Ihrer Botschaften-Schriftrolle.
3. Bewegen Sie das gelbe Kreuz auf die gewünschte Option und klicken Sie mit einer der beiden Maustasten (oder geben Sie die Nummer der gewünschten Antwort ein).
4. Lesen Sie die Antworten Ihres Gesprächspartners, und wählen Sie Ihre eigenen Antworten. Erscheint am Ende einer Aussage das Wort "more" (Mehr), klicken Sie eine Maustaste oder betätigen Sie eine beliebige Taste, um den Rest zu sehen. Erscheint auf der Liste Ihrer Optionen das Wort "Other" (Andere), können Sie eine Antwort eingeben, die nicht auf der Liste steht.

5. Wenn Sie in einem Gespräch zuletzt sprechen, kehren Sie automatisch auf den Spiel-Bildschirm zurück. Wenn nicht, auf eine Maustaste klicken oder eine beliebige Taste betätigen.

### Tauschhandel

1. Wählen Sie auf der Liste Ihrer Gesprächsoptionen die Option, mit der Sie Gegenstände tauschen können.
2. Platzieren Sie die Gegenstände, die Sie tauschen wollen, in Ihre Tauschecke.
3. Klicken Sie auf die Gegenstände in den jeweiligen Tauschecken, um sie für den aktuellen Handel zu wählen oder abzuwählen.
4. Machen Sie Ihr Angebot, indem Sie auf die entsprechende Zeile im Menü klicken, oder klicken Sie auf "I must think about this deal" (Ich muß mir das erst überlegen), um die Sache richtig abzuwägen.
5. Wenn Ihr Handelspartner das Angebot annimmt, verschwinden die angebotenen Gegenstände in dessen Inventar. Sie können jetzt die Gegenstände aus seiner Tauschecke in Ihr Inventar bewegen.
6. Wird das Angebot nicht angenommen, können Sie die markierten Gegenstände in den beiden Tauschecken ändern und einen weiteren Versuch machen.
7. Ist der Tauschhandel abgeschlossen, erscheinen Gegenstände, die jetzt Ihnen gehören, vor Ihnen auf dem Boden.

## TASTATUR-BEFEHLE

Beachten Sie bei der Verwendung der Tastatur, daß das Spiel empfindlich reagiert – **Umschalttaste** **[A]** ist nicht gleich **[A]**.

### Menüs

- ↑ Hoch zur nächsten Option
- ↓ Runter zur nächsten Option
- ← Linke Spalte (Nur bei Listen mit zwei Spalten)

### Gegenstände geben und erhalten

1. Platzieren Sie die Gegenstände, die Sie weggeben oder zeigen wollen, in Ihre Tauschecke.
2. Wählen Sie eine Gesprächsoption wie z.B. "I wish to give you this gift." (Ich möchte Dir dieses Geschenk überreichen.) Die Figur nimmt den Gegenstand aus Ihrer Tauschecke oder schaut ihn sich nur an, je nach den Umständen.
3. Wenn eine Figur Ihnen einen Gegenstand gibt, erscheint er auf Ihrem Cursor; Sie können ihn damit in Ihr Inventar schieben.

### Gegenstände reparieren

Einige Figuren des Abgrundes bieten die Reparatur von Gegenständen an. Zur Reparatur von kaputten Gegenständen, diese in Ihre Tauschecke platzieren, bevor Sie die Reparatur-Option wählen.

Um beschädigte Waffen oder Rüstungen selbst zu reparieren:

1. Einen Amboß auf die gleiche Weise wie jeden anderen Gegenstand benutzen.
2. Wenn sich Ihr Cursor in einen Amboß verwandelt, auf den kaputten Gegenstand klicken.
3. Es wird Ihnen mitgeteilt, wie schwierig die Reparatur sein wird, und Sie werden gefragt, ob Sie fortfahren möchten.
4. Wählen Sie "Yes" (Ja) oder "No" (Nein).

Für einige Tastatur-Befehle gibt es keinen entsprechenden *Maus*-Befehl - Sie müssen also auch von Maus-Benutzern verwendet werden. Derartige Befehle werden im folgenden *kursiv* gedruckt.

- Rechte Spalte (Nur bei Listen mit zwei Spalten)

- Bild oben** Anfang der Liste
- oder **[Pos 1]** Anfang der Liste
- Bild unten** Ende der Liste
- oder **[Ende]** Ende der Liste



## Normale Bewegungen

[W]	Nach vorn laufen
[Umschalttaste] [W]	Einfache Bewegung, nach vorn laufen
[S]	Nach vorn gehen
[Umschalttaste] [S]	Einfache Bewegung, nach vorn gehen
[A]	Linksdrehung
[Umschalttaste] [A]	Einfache Bewegung nach links
[D]	Rechtsdrehung
[Umschalttaste] [D]	Einfache Bewegung nach rechts
[Z]	Nach links gleiten
[C]	Nach rechts gleiten
[X]	Nach hinten gehen
[Umschalttaste] [X]	Einfache Bewegung nach hinten

## Andere Bewegungen

[E]	Nach oben fliegen
[Q]	Nach unten fliegen
[1]	Nach unten schauen
[2]	Geradeaus schauen
[3]	Nach oben schauen
[Umschalttaste] [J]	Langer Sprung im Stehen
[J]	Springen

## Kampf-Modus-Tasten

[P]	Schlagen
[;]	Peitschen
[.]	Stoßen

## Besondere Funktionstasten

[F1]	Spieloptionen/ Spielunterbrechung
[F2]	Sprechen-Modus
[F3]	Aufnehmen-Modus
[F4]	Schauen-Modus
[F5]	Kampf-Modus
[F6]	Benutzen-Modus
[F7]	Figurentafel umschalten
[F8]	Zauber anwenden
[F9]	Spürsinn einsetzen
[F10]	Schlafen

## Spieloptionen

[Strg] [S]	Spiel speichern
[Strg] [R]	Spiel wieder aufnehmen
[Strg] [M]	Musik ändern
[Strg] [F]	Soundeffekte ändern
[Strg] [D]	Detailebene ändern
[Escape]	Zurück ins Spiel
[Strg] [Q]	Spiel verlassen

## Cursor-Bewegungs-Tasten

[Tab]	Cursor eine heiße Stelle nach rechts bewegen
[Umschalttaste] [Tab]	Cursor eine heiße Stelle nach links bewegen

## Numerische Tastatur

[1-9]	Cursor-Bewegung
[0]	Linke Maustaste
[.]	Rechte Maustaste

# SCHEDA DI RIFERIMENTO

IBM-PC 386 e compatibili al 100%

## AVVIO DEL GIOCO

Installate il gioco seguendo le istruzioni nella Guida di installazione. Passate alla directory in cui l'avete installato e digitate [U] [W] [Invio] per iniziare a giocare. Se usate le nostre selezioni di default digitate:

[C] : [Invio]  
[C] [D] [U] [W] [Invio]  
[U] [W] [Invio]

La prima volta che giocate, digitando [U] [W] andrete agli schermi dei titoli, seguiti dall'introduzione. Premete [Esc] per sorvolare i titoli e/o l'introduzione e andate al menu principale.

Se avete giocato (e salvato) il gioco, digitando [U] [W] tornerete al menu principale.

## MENU PRINCIPALE

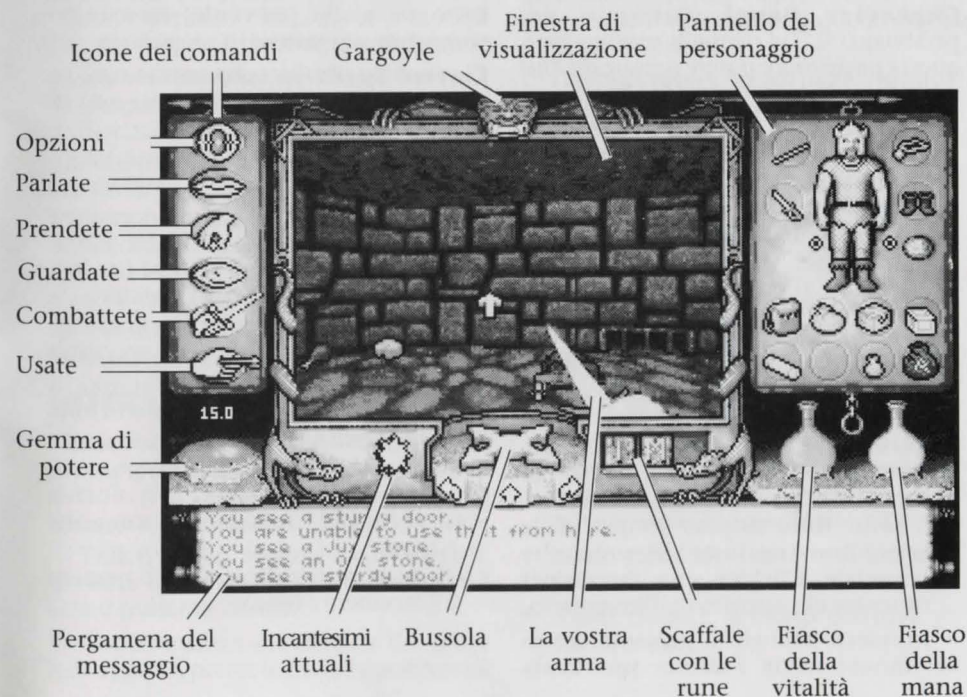
Per selezionare un'opzione con il mouse, clickatevi sopra. Con la tastiera usate i tasti con le frecce per evidenziarla, poi premete [Invio] per selezionarla.

**Create Character** (Create un personaggio). Scegliete prima di iniziare un nuovo gioco. Usate il mouse o i tasti con le frecce e seguite le istruzioni sullo schermo per fare le selezioni.

**Introduction** (Introduzione). Vi permette di vedere l'introduzione. (Premete [Esc] per abbandonare in qualsiasi momento).

**Acknowledgements** (Ringraziamenti). Elenca le persone che hanno creato *ULTIMA Underworld*.

**Journey Onward** (Viaggiare). Se avete salvato dei giochi, appare un elenco quando selezionate Journey Onward (Viaggiare). Spostate il puntatore sul gioco che volete giocare e clickate con uno dei pulsanti. (Con la tastiera usate i tasti con le frecce per evidenziare la vostra scelta e premete [Invio]).





## SCHERMO PRINCIPALE DEL GIOCO

Quando usate Journey Onward (Viaggiare), appare lo schermo principale del gioco.

**3-D View Window** (Finestra di visualizzazione tridimensionale). La finestra di visualizzazione mostra quello che vedete:

- Come vi spostate, la visualizzazione cambia per indicare la vostra nuova posizione.
- Quando subite danni nel combattimento, la finestra trema.
- Quando siete gravemente feriti, lo schermo lampeggia in rosso.
- Quando state annegando, lo schermo lampeggia in blu.

Normalmente guardate avanti, ma potete guardare in su e in giù:

- Per guardare in giù, premete ripetutamente [1].
- Per guardare in su, premete ripetutamente [3].
- Per ritornare alla posizione "avanti diritto", premete [2].

**Character Panel** (Pannello del personaggio). Tre pannelli condividono questa posizione e potete passare da uno all'altro a piacere.

- **Inventory panel** (Pannello dell'inventario) mostra tutti gli oggetti che state portando e indossando. Dal pannello dell'inventario:
  - Clickate a sinistra la borsa delle rune nel vostro inventario per passare al display delle rune.
  - Clickate sulla catena per passare al pannello delle statistiche.
- **Statistics panel** (Pannello delle statistiche) mostra informazioni dettagliate sulle abilità del vostro personaggio e la sua attuale condizione. Clickate sulla catena per ritornare al pannello dell'inventario.
- Il vostro **Rune display** (Display delle rune) mostra tutte le rune che possedete. Clickate sulla catena per ritornare al pannello dell'inventario.

In questi pannelli il pulsante destro del mouse avvia l'azione specificata

dall'icona del comando selezionata; il pulsante sinistro seleziona, muove o usa un oggetto.

**Vitality and Mana Flasks** (Fiaschi di vitalità e mana). Mostra le vostre attuali Vitalità o Mana paragonate al vostro massimo. Se il fiasco della vitalità è verde, venite avvelenati.

**Rune Shelf** (Scaffale delle rune). Clickate sulle rune contenute nel display delle rune e esse appariranno. Clickate su una runa per operare l'incantesimo rappresentato dalle rune sullo scaffale.

**Compass** (Bussola). Indica la direzione che state seguendo. Il punto rosso indica sempre il nord. Le frecce alla base della bussola vi permettono di usare la modalità Easy Move (Mossa facile). Clickando sulla bussola stessa otterrete un'indicazione della condizione del vostro personaggio e della situazione generale.

**Message Scroll** (Pergamena del messaggio). Mostra i messaggi e i risultati dei comandi.

**Power Gem** (Gemma del potere). Nel combattimento la gemma risplende di rosso, poi giallo, poi verde, poi scintilla se mettete più potere in un attacco.

**Current Spells** (Incantesimi attuali). Le icone rappresentano gli incantesimi di durata.

**Command Icons** (Icone dei comandi). Accedete al pannello delle opzioni del gioco e stabilite se il pulsante destro del mouse vi permette di usare Look (Guardate), Get (Prendete), Use (Usate), Fight (Combattete) o Talk (Parlate).

**Gargoyle** Sopra la finestra di visualizzazione c'è un gargoyle. Durante il combattimento lo scintillio degli occhi cambia con il cambiare della condizione del vostro nemico:

- Gli occhi *verdi* indicano che il vostro nemico è ancora forte.
- Gli occhi *gialli* indicano che il nemico è ferito.
- Gli occhi *rossi* indicano che il nemico è gravemente ferito.

## SPOSTAMENTO

**Camminate, Correte, Nuotate.** Premete e tenete premuto il pulsante destro del mouse mentre il cursore è nella finestra di visualizzazione tridimensionale. Più lontano è il cursore dal centro della finestra, più velocemente vi spostate. La forma del cursore determina la direzione:



Vi spostate in avanti



Girate a destra o a sinistra mentre vi spostate in avanti



Girate a destra o a sinistra con nessun spostamento in avanti



Fate un passo a destra o a sinistra



Spostatevi all'indietro

**Saltate.** Premete il pulsante destro del mouse mentre tenete premuto il pulsante sinistro. (Nella modalità di combattimento, premete [J] o [Shift][J] sulla vostra tastiera). La vostra velocità determina quanto lontano potete saltare:

- Stando fermi, saltate in alto.
- Camminando o correndo saltate nella direzione del vostro spostamento; la distanza saltata aumenta con la velocità.

**Volate.** Operate l'incantesimo *Fly* (Volate) o *Levitate* (Lievitate) o usate un oggetto magico adeguato. Usate [E] per alzarvi nell'aria. Usate i comandi di spostamento per determinare la vostra direzione di volo. Usate [Q] per abbassarvi.

## INTERAZIONE CON IL MONDO

**Modalità di default.** Se nessuna icona viene evidenziata, siete nella modalità di default. (Per cancellare una selezione di un'icona evidenziata, clickateci sopra).

**Talk** (Parlate). Mettete il cursore sulla persona o creatura e trascinate appena con il pulsante destro.

**Get** (Prendete). Posizionate il cursore sull'oggetto, premete e tenete premuto il

pulsante destro. Se l'oggetto è "prendibile" verrà posto in mano quando trascinate l'oggetto da qualche parte sullo schermo. Rilasciate il pulsante per lasciare cadere l'oggetto.

**Look** (Guardate). Clickate a destra sulla creatura o sull'oggetto che volete esaminare.

**Fight** (Combattete). Spostate il cursore sul vostro inventario e clickate sull'arma nella vostra mano dell'arma. Clickate di nuovo sull'arma per abbandonare la modalità di combattimento.

**Use** (Usate). Per usare un oggetto del vostro inventario, clickate con il pulsante sinistro su di esso. Per usare un oggetto nella finestra di visualizzazione, posizionate il cursore sull'oggetto e trascinatelo appena con il pulsante destro.

**Nota:** Per accedere al menu delle opzioni del gioco dovete clickare sull'icona delle Opzioni o premere i tasti adeguati sulla tastiera.

**Icon Mode** (Modalità dell'icona). Usate il pulsante destro del mouse per interagire con cose nel mondo degli Inferi. Le icone dei comandi determinano quello che fa il pulsante destro.

**Options Icons** (Icona delle opzioni). Clickate su di essa facendo apparire un elenco di funzioni collegate al gioco e interrompendo il gioco. Clickate sulla funzione a cui volete accedere:

- **Save Game** (Salvate il gioco). Mantiene lo stato attuale del vostro gioco. Potete avere fino a quattro giochi salvati allo stesso tempo. Ogni gioco salvato richiede circa 300 K di spazio nell'unità rigida. Dovete sempre salvare prima di terminare una sessione di gioco.
- **Restore Game** (Ripristinate il gioco). Inizia il gioco dal punto in cui lo avete salvato. Clickate su questa opzione, poi sul numero romano che accompagna il nome del gioco salvato.
- **Music** (Musica). Attiva o disattiva la musica.
- **Sound** (Suono). Attiva o disattiva gli effetti sonori.



- **Detail (Dettaglio).** Aumenta o diminuisce il livello di dettaglio grafico.

- **Return to Game (Ritorno al gioco).** Ripristina il gioco quando avete terminato di selezionare le opzioni.

- **Quit Game (Abbandonate il gioco).** Vi riporta al DOS. (Questo *non* salva il gioco).

**Icona Talk** (parlate). Clickate con il pulsante sinistro su questa icona, poi clickate con quello destro sul personaggio a cui volete parlare.

**Icona Get** (prendete). Clickate con il pulsante sinistro su questa icona, poi clickate con quello destro sull'oggetto che volete raccogliere.

**Icona Look** (guardate). Clickate con il pulsante sinistro su questa icona, poi clickate con quello destro sull'oggetto o la zona che volete guardare.

**Icona Fight** (combattetevi). Clickate con il pulsante sinistro su questa icona. Per attaccare clickate con il pulsante destro del mouse e tenetelo premuto fino a quando non siete pronti ad attaccare, poi rilasciate il pulsante destro.

**Icona Use** (usate). Clickate con il pulsante sinistro su questa icona, poi con quello destro sull'oggetto che volete usare. Per azioni che richiedono un bersaglio, clickate con il pulsante sinistro su questa icona, poi clickate con il pulsante destro sull'oggetto che volete usare (mettendolo "in mano"). Spostate l'oggetto sull'oggetto "bersaglio" e clickate di nuovo con il pulsante destro.

## GUARIRE

Per riacquistare la Vitalità perduta (o per scuotere via gli effetti del veleno), dovete mangiare e dormire o operare la magia di guarigione.

Gli incantesimi di guarigione sono *Lesser Heal* (Guarigione minore), *Heal* (Guarigione) e *Greater Heal* (Guarigione maggiore), secondo la Vitalità che restituiscono. Essi *non* restituiscono Mana.

Per riacquistare Vitalità e Mana, dovete dormire. Premete [F10] o usate un sacco a pelo arrotolato. Quando vi svegliate, riacquistate un po' della Vitalità e Mana

perduta. Se avete fame, il sonno non aiuta molto a rivitalizzarvi.

## INTERROMPERE IL GIOCO

Clickate sull'Icona delle opzioni con il mouse. Questo interrompe il gioco e fa apparire un menu delle opzioni. Per disattivare l'interruzione, clickate su "Return to Game" (Ritorno al gioco). Premete sulla tastiera [F1] per interrompere, [Esc] per continuare il gioco.

## MAGIA

La magia richiede tre cose:

**Mana.** Il costo in punti della mana di un incantesimo è il triplo del Circolo dell'incantesimo.

**Character Level** (Livello del personaggio). Il livello del vostro personaggio, dimezzato e approssimato, deve equivalere a o eccedere il Circolo dell'incantesimo.

**Rune Stones** (Pietre delle rune). Le pietre delle rune richieste per operare ogni incantesimo vengono elencate sotto.

**Operare gli incantesimi.** Se le tre condizioni summenzionate sono soddisfatte, potete tentare di operare un incantesimo. Per farlo, clickate sulla borsa delle rune nel vostro inventario, poi clickate su ciascuna runa richiesta per operare l'incantesimo in ordine. Quando le rune appaiono sullo scaffale delle rune, con il pulsante sinistro clickate dovunque sullo scaffale delle rune.

**Mirare gli incantesimi.** Alcuni incantesimi devono essere bersagliati. Quando clickate con il pulsante sinistro sullo scaffale delle rune per operare questo incantesimo, un cursore del bersaglio appare sullo schermo. Per gli incantesimi di combattimento, il cursore del bersaglio è un cerchio rosso. Per gli incantesimi non di combattimento, il cursore è una croce blu.

Quando un cursore del bersaglio appare, posizionatelo sulla persona, creatura o oggetto che volete mirare, poi clickate con il pulsante destro per liberare l'incantesimo. (Potete avere successo o meno).

## ELENCO DEGLI INCANTESIMI

### Primo circolo

Create Food (Create cibo)	1MA
Light (Luce)	1P
Magic Arrow (Freccia magica)	EP
Resist Blows (Resistete ai colpi)	B1H
Stealth (Circospezione)	HP

### Secondo circolo

Cause Fear (Causate paura)	PL
Detect Monster (Trovate il mostro)	NA
Lesser Heal (Guarigione minore)	1BA
Rune of Warding (Runa di avvertimento)	1P
Slow Fall (Caduta lenta)	RMK

### Terzo circolo

Conceal (Venite nascosti)	BH1
Lightning (Lampo)	EX
Night Vision (Vista notturna)	1P
Speed (Velocità)	R1K
Strengthen Door (Rafforzate la porta)	HP

### Quarto circolo

Heal (Guarigione)	1A
Levitate (Lievitare)	PK
Poison (Veleno)	1A
Remove Trap (Togliete la trappola)	EP
Resist Fire (Resistete al fuoco)	HP

### Quinto circolo

Cure poison (Antidoto del veleno)	EP
Fireball (Sfera di fuoco)	KP
Missile Protection (Protezione da missile)	XHK
Name Enchantment (Incantesimo del nome)	ENA
Open (Aprite)	MA

### Sesto circolo

Daylight (Luce del giorno)	11P
Gate Travel (Teletrasporto)	ARK
Greater Heal (Guarigione maggiore)	11A
Paralyze (Paralizzare)	EMK
Telekinesis (Telecinesi)	EKA

### Settimo circolo

Ally (Alleato)	1AR
Confusion (Confusione)	APN
Fly (Volate)	APK
Invisibility (Invisibilità)	AH1
Reveal (Rivelate)	EPY

### Ottavo circolo

Flame Wind (Vento di fiamma)	PP
Freeze Time (Congelate il tempo)	EP
Iron Flesh (Corpo di ferro)	1AH
Roaming Sight (Vista vagante)	EKN
Tremor (Tremore)	AKA



## COMBATTIMENTO

### Usare un'arma a mano

1. Clickate su un'arma nella mano dell'arma (o sull'icona del comando Fight (Combattete) per entrare nella modalità di combattimento.
2. Posizionate il cursore sul vostro bersaglio.
3. Tenete premuto il pulsante destro del mouse finché l'arma non viene trascinata indietro. (Potete continuare a spostare premendo il pulsante sinistro mentre il pulsante destro è premuto).
4. Con l'arma trascinata indietro la gemma del potere inizia a scintillare, indicando quanto potere usate nell'attacco.
5. Rilasciate il pulsante del mouse per attaccare. (Se la gemma è sempre rossa quando rilasciate il pulsante, il vostro attacco fallisce).

### Tipi di attacco

**Bash** (Colpite forte). Premete il pulsante destro quando il cursore è in alto nella finestra di visualizzazione.

**Slash** (Squarciate). Premete il pulsante destro quando il cursore è nel mezzo della finestra di visualizzazione.

**Thrust** (Spingete). Premete il pulsante destro quando il cursore è in basso nella finestra di visualizzazione.

### Missile Weapons (Armi missilistiche)

1. Preparate un'arma missilistica ponendola nella vostra mano sul pannello dell'inventario. Assicuratevi di avere munizioni nel vostro inventario. Selezionate la modalità combattete.
2. Premete e tenete premuto il pulsante destro del mouse per iniziare un attacco (la localizzazione dello schermo non ha importanza).
3. Quando il gioiello è verde, la vostra arma è pronta a colpire e appare un cursore circolare rosso.
4. Spostate il cursore dove volete per mirare la vostra arma.
5. Rilasciate il pulsante del mouse per sferrare un attacco.

## CONVERSAZIONE

Per parlare ad un personaggio o una creatura:

1. Clickate sull'icona del comando Talk (Parlate).
2. Posizionate il cursore sul personaggio a cui volete parlare, poi premete il pulsante destro del mouse per fare apparire lo schermo della conversazione. I commenti dell'altra persona appaiono su una ampia pergamena nel centro dello schermo. Le vostre opzioni di risposta appaiono sulla pergamena del messaggio.
3. Spostate la croce gialla sull'opzione che volete e clickate uno dei due pulsanti (o premete il numero dell'affermazione che volete fare).
4. Leggete la risposta dell'altra persona e raccoglietene una appartenente a voi. Se vedete la parola "more" (più) alla fine di un commento, clickate uno dei due pulsanti del mouse o premete qualsiasi tasto per vedere il resto di quello che l'altra persona ha da dire. Se vedete la parola "Other" (Altro) nel vostro elenco di scelte, avete la possibilità di inserire qualcosa che non è nel vostro elenco.
5. Se avete l'ultima parola nella conversazione, ritornate automaticamente allo schermo principale del gioco. Altrimenti, clickate su uno dei due pulsanti del mouse o premete qualsiasi tasto.

### Baratti

1. Selezionate l'opzione nel vostro elenco di opzioni di conversazione che dice che volete scambiare oggetti.
2. Prendete oggetti che volete scambiare e metteteli nella vostra zona di baratto.
3. Clickate sugli oggetti in una delle due zone di baratto per selezionarli o cancellarne la selezione per lo scambio attuale.
4. Offrite l'affare clickando sulla giusta linea del menu, o clickate su "I must think about this deal" ("Devo pensare a questo affare") per usare la vostra abilità di *valutazione*.
5. Se la persona o la creatura con cui state mercanteggiando accetta l'affare,

qualsiasi oggetto che offrite sparisce dall'inventario del vostro partner dell'affare. Ora potete spostare gli oggetti scambiati da questa zona di baratto nel vostro inventario.

6. Se l'affare non viene accettato potete cambiare gli oggetti evidenziati in una delle due zone di baratto e riprovare.
7. Alla fine di una sessione di baratto qualsiasi oggetto che ora appartiene a voi appare sul piano davanti a voi.

### Dare e prendere oggetti

1. Ponete l'oggetto che volete dare o mostrare nella zona dei baratti.
2. Selezionate un'opzione di conversazione come "I wish to give you this gift" (Voglio darti questo regalo). Il personaggio prende l'oggetto dalla zona dei baratti, o lo guarda semplicemente, a seconda delle circostanze.

## CONTROLLI DELLA TASTIERA

Quando usate una tastiera, notate che il gioco è sensibile alla maiuscole o minuscole: **[Shift][A]** non è la stessa cosa di **[A]**.

### Menu

- [↑]** In alto alla prossima opzione in su
- [↓]** In basso alla prossima opzione in giù
- [←]** Di una colonna a sinistra (solo elenchi di due colonne)
- [→]** Di una colonna a destra (solo elenchi di due colonne)
- [PgUp]** Inizio dell'elenco
- [Home]** Inizio dell'elenco
- [PgDn]** Fine dell'elenco
- [End]** Fine dell'elenco

### Spostamento normale

- [W]** Correte in avanti
- [Shift][W]** Mossa facile correte avanti
- [S]** Camminate avanti
- [Shift][S]** Mossa facile camminate avanti
- [A]** Girate a sinistra

3. Se un personaggio vi dà qualcosa, appare sul vostro cursore, permettendovi di porlo nel vostro inventario.

### Riparare gli oggetti:

Alcuni personaggi in Abyss (Abisso) si offrono per riparare gli oggetti. Per fare riparare un oggetto rotto, ponetelo nella vostra zona di baratti *prima* di selezionare l'opzione che richiede la riparazione.

Per riparare delle armi o armature danneggiate:

1. Usate un'incudine nello stesso modo in cui usate qualsiasi oggetto.
2. Quando il vostro cursore si trasforma in un'incudine, clickate sull'oggetto rotto.
3. Appare un messaggio che vi dice quanto difficile sarà la riparazione e che vi chiede se volete continuare.
4. Selezionate "Yes" (Sì) o "No".

Inoltre ci sono alcuni comandi della tastiera per i quali non ci sono equivalenti del *mouse*, anche gli utenti del mouse devono usarli. Questi comandi sono elencati in *corsivo*.

- [Shift][A]** Mossa facile a sinistra
- [D]** Girate a destra
- [Shift][D]** Mossa facile a destra
- [Z]** Fate un passo a sinistra
- [C]** Fate un passo a destra
- [X]** Camminate indietro
- [Shift][X]** Mossa facile indietro

### Altri movimenti

- [E]** *Volate in su*
- [Q]** *Volate in giù*
- [1]** *Guardate in giù*
- [2]** *Centrate la visualizzazione*
- [3]** *Guardate in su*
- [Shift][J]** *Lungo salto da fermi*
- [J]** *Saltate*

### Modalità di combattimento

- [P]** Colpite forte
- [;]** Squarciate
- [.]** Spingete



### Tasti di funzioni speciali

- [F1] Opzioni del gioco/  
Interrompete il gioco
- [F2] Modalità parlate
- [F3] Modalità prendete
- [F4] Modalità guardate
- [F5] Modalità combattete
- [F6] Modalità usate
- [F7] Passate al pannello del  
personaggio
- [F8] Operate incantesimo
- [F9] *Usate abilità di rintracciamento*
- [F10] Sonno

### Opzioni del gioco

- [Ctrl] [S] Salvate il gioco

- [Ctrl] [R] Ripristinate il gioco
- [Ctrl] [M] Cambiate musica
- [Ctrl] [F] Cambiate effetti sonori
- [Ctrl] [D] Cambiate il livello di dettaglio
- [Esc] Ritorno al gioco
- [Ctrl] [Q] Abbandonate il gioco

### Tasti di spostamento del cursore

- [Tab] Spostate il cursore di una zona  
calda a destra
- [Shift] [Tab] Spostate il cursore di una zona  
calda a sinistra

### Tastiera numerica

- [1]-[9] Direzione del cursore
- [0] Pulsante sinistro del mouse
- [.] Pulsante destro del mouse



**MINDSCAPE INTERNATIONAL**  
Priority House, Charles Avenue, Burgess Hill, W. Sussex RH15 9PQ  
Tel: (0444) 246333

TQ130120